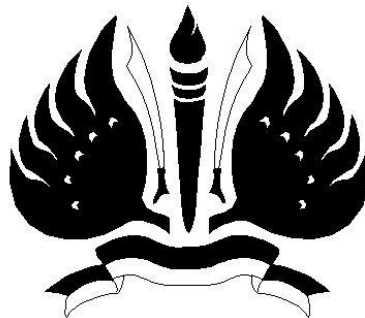


**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN**

ARTIKEL PENELITIAN

**KASMAUN
NIM F34210061**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN

**Kasmaun, Hery Kresnadi, Abdussamad
PGSD, FKIP Untan**

Abstrak: Pemilihan metode yang kurang tepat dalam pembelajaran merupakan satu di antara faktor yang dapat menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan kurang bermakna bagi siswa. Penelitian ini membahas tentang peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 04 Sandai Kabupaten Ketapang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran. Metode yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif. Bentuk penelitian ini, yaitu penelitian tindakan kelas. Peneliti dilaksanakan di SDN 04 Sandai yang terletak di desa Muara Jekak Kecamatan Sandai Kabupaten Ketapang. Keseluruhan waktu yang digunakan dalam penelitian ini di laksanakan Hasil penelitian yaitu. (1) Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas fisik sebesar 24,29%. (2) Peningkatkan aktivitas mental siswa sebesar 23,8%. (3) Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas emosional siswa sebesar 26,43%. (4) Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 11,71. (5) Penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan guru sebesar 31,67%.

Kata Kunci : aktivitas belajar, hasil belajar, metode bermain peran, pembelajaran ilmu pengetahuan sosial

Abstract: The selection of a less precise method of learning is one of the factors that can lead to learning less interesting and less meaningful for students. This study membahast about increased Student Activity Using Role Playing Methods in the Social Sciences Student Learning Fifth Grade Elementary School District 04 Sandai Ketapang Regency. This study aims to increase the activity of students and teachers in the social studies learning methods play a role. The method used in this research is descriptive method. This research forms, namely action research. Researchers conducted at SDN 04 Sandai is located in the village of Muara District Jekak Sandai Ketapang. Total time used in this research study is carried on. (1) The use of learning methods play a role in the IPS can increase physical activity by 24.29%. (2) Increasing students' mental activity of 23.8%. (3) The use of methods of playing a role in social studies learning can enhance students' emotional activity by 26.43%. (4) The use of methods of playing a role in social studies learning can improve student learning outcomes for 11.71. (5) The use of role play method can improve the ability of teachers by 31.67%.

Keywords: learning activities, learning outcomes, method of role playing, learning social science

Pemilihan metode yang kurang tepat dalam pembelajaran merupakan satu di antara faktor yang dapat menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan kurang bermakna bagi siswa. Begitu pula Pembelajaran IPS yang menggunakan hafalan tentunya memberikan pengaruh pada keaktifan siswa di dalam kelas. Indikasi ini dapat dilihat siswa merasa jenuh, kurang tertantang, dan tidak merasa memperoleh sesuatu yang bermakna bagi kehidupannya. Kenyataan ini menuntut adanya pembelajaran IPS yang lebih menyenangkan, menggairahkan, menantang dan lebih bermakna bagi siswa.

Sebelum melakukan pembelajaran, tentunya seorang guru telah menentukan metode yang akan digunakan agar tujuan pembelajaran yang telah disusun dapat dicapai. Metode tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi yang akan disajikan. Dalam arti bahwa, metode yang digunakan dalam membahas materi pelajaran tidak selalu sama dapat meningkatkan minat dan aktifitas siswa.

Kejenuhan dan rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS ini terjadi di SDN 04 Sandai khususnya di dikelas V, kondisi ini disebabkan itu guru tidak dapat menentukan metode pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selama ini pembelajaran IPS dilaksanakan dalam durasi waktu 2 x 35 menit atau 1 kali pertemuan yang dilakukan yaitu guru memberikan catatan kepada siswa dalam waktu yang telah ditentukan yaitu kurang lebih 35 menit, selanjutnya guru menjelaskan materi pembelajaran selama 15 menit dan memberikan penugasan selama 20 menit.

Disadari bahwa kebiasaan pembelajaran ini tidak selamanya dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran IPS. Kenyataan yang harus dilakukan oleh guru bahwa harus ada variasi-variasi dalam pembelajaran agar siswa tidak hanya sebagai objek yang bentuk oleh guru. Keterlibatan siswa menjadi faktor utama untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif dengan menggunakan metode-metode yang dapat menjadikan pembelajaran bermakna bukan berarti guru harus mengabaikan target pencapaian kurikulum yang dipatok dalam bentuk angka dan patokan kenaikan kelas. Penggunaan metode yang menarik minat dan menjadikan aktifitas siswa meningkat tentunya diupayakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang menjadi target akhir pembelajaran.

Upaya perbaikan untuk meningkatkan aktivitas siswa diupayakan menggunakan metode bermain peran. Sagala dalam Tukiran Taniredja, dkk., (2011: 39) mengartikan bermain peran suatu metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu proplem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial. Dengan digunakannya metode bermain peran bahwa keaktifan siswa meningkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini mengangkat tentang Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Metode Bermain

Peran pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 04 Sandai Kabupaten Ketapang.

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan aktivitas belajar siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan metode bermain peran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 04 Sandai Kabupaten Ketapang. (1) Meningkatkan aktivitas fisik siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran. (2) Meningkatkan aktivitas mental siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan bermain peran. (3) Meningkatkan aktivitas emosional siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan bermain peran. (4) Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan bermain peran (5) Meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran.

Menurut Hamalik (2009:179), aktivitas belajar yaitu berbagai aktivitas yang diberikan kepada pembelajar dalam situasi belajar mengajar. Aktivitas belajar ini didesain agar memungkinkan siswa memperoleh muatan yang ditentukan sehingga berbagai tujuan yang ditetapkan terutama maksud dan tujuan kurikulum dapat tercapai.

Lebih lanjut Hamalik (2009:175-176) menyebutkan bahwa asas aktivitas, besar nilainya bagi pengajaran parasiswa, halini karena: (1) Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri (2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh ranah pribadi siswa secara integral. (3) Memupuk kerja sama yang harmonis di kalangan siswa. (4) Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri. (5) Memupuk disiplin keras secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis. (6) Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat serta hubungan antara orang tua dengan guru. (7) Pengajaran dilaksanakan secara realistis dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis. (8) Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

Jenis-jenis aktivitas belajar siswa juga diungkapkan oleh Sardiman A.M (2012: 101) yang mengutip Paul B. Diendrich, menggolongkan aktivitas sebagai berikut. (1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. (2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. (3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato. (4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin. (5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram. (6) *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereprasi, bermain, berkebun, berternak. (7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan. (8) *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, bergairah, tenang, gugup.

Menurut Morgan dalam Ngalim Purwanto (2010: 84) mengartikan belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Dari pengertian ini

dapat disimpulkan bahwa belajar proses perubahan pada diri manusia baik tingkah laku maupun kecerdasan intelektual, emosional maupun intelektual yang diperoleh melalui proses.

Hasil belajar merupakan cerminan kemampuan siswa yang dicapai dalam suatu tahapan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran tidak ditentukan secara asal-asalan, melainkan berdasarkan pengukuran dan evaluasi yang berfungsi untuk mengetahui tingkat keberhasilan tersebut. Djamarah dan Zain (2010: 106) mengungkapkan bahwa untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Lebih lanjut dinyatakan oleh Djamarah dan Zain (2010: 106-107) bahwa berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya tes prestasi belajar dapat digolongkan kedalam jenis penilai sebagai berikut (1) Tes Formatif, penilaian dilakukan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan yang bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa dan dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu dalam waktu tertentu. (2) Tes Subsumatif, tes ini meliputi sejumlah pengajaran tertentu yang telah diajarkan bertujuan untuk memperoleh daya serap siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai raport. (3) Tes Sumatif, tes ini dilakukan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok bahasan yang diajarkan selama satu semester atau dua tahun pelajaran yang bertujuan untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan dalam satu periode dan dimanfaatkan untuk kenaikan kelas.

Kita mengenal bermacam-macam metode pembelajaran satu di antara metode tersebut yaitu metode bermain peran. Metode bermain peran dapat dikelompokkan dalam metode simulasi. Gilstrap dalam Hasibuan dan Moedjiono (2010: 27) mengungkapkan bahwa simulasi itu dapat berbentuk: *role playing*, psikodrama, sosiodrama, dan permainan.

Metode bermain peran menurut Heri Rahyubi (2012: 241) disebut juga metode simulasi yaitu suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui penghayatan peserta didik. Sagala dalam Tukiran Taniredja, dkk., (2011: 39) mengartikan bermain peran suatu metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial.

Menurut Heri Rahyubi (2012: 242) kelebihan metode bermain peran, yaitu. (1) Memupuk daya cipta, sebab simulasi dilakukan sesuai dengan kreasi siswa masing-masing dalam membawakan perannya. (2) Dapat merangsang siswa untuk menjadi trampil dalam menanggapi suatu hal dan bertindak secara spontan, tanpa memerlukan persiapan dan waktu lama. (3) Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan serta pengalaman tidak langsung yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.

Adapun kelemahan-kelemahan metode bermain peran menurut Heri Rahyubi (2012: 242), yaitu. (1) Biaya pengembangan tinggi dan memerlukan waktu yang lama. (2) Fasilitas dan alat-alat khusus yang dibutuhkan mungkin sulit diperoleh, mahal harganya, dan tinggi biaya pemeliharannya. (3) Resiko siswa atau pengajar tinggi. Berdasarkan kelebihan dan kelemahan metode

bermain peran maka di dalam melaksanakan perlu adanya perencanaan yang baik, terarah, dan penilaian proses serta hasil pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Antropologi, Tata Negara, dan Sejarah (Depdiknas, 2006:23). Ilmu Pengetahuan Sosial bukanlah Ilmu Sosial semata. Menurut Djahiri dan Ma'mun dalam Rudi Gunawan (2011:17) bahwa: "IPS atau studi sosial konsep-konsepnya merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa".

Pembelajaran IPS berkaitan erat dengan ilmu sosial. Ilmu sosial adalah ilmu pengetahuan yang membahas tentang hubungan manusia dengan masyarakat dan tingkah laku masyarakat. Dalam pembelajaran IPS dikaji tentang pola-pola hubungan sosial kemasyarakatan, yang membina kerukunan dan tata laku hidup bermasyarakat. Rudi Gunawan (2011: 36) menyatakan bahwa Pelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan suatu bahan kajian yang terpadu sebagai bentuk penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan program pendidikan yang berupaya mengembangkan pemahaman siswa tentang bagaimana manusia sebagai individu dan kelompok hidup bersama dan berinteraksi dengan lingkungannya baik fisik maupun sosial. IPS memiliki ciri dan karakteristik yang membedakan dengan disiplin ilmu yang lainnya. Bidang garapan IPS tidak akan lepas dari hubungan manusia dengan lingkungannya, baik lingkungan yang hidup, maupun lingkungan yang tidak hidup. Tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar menurut Rudi Gunawan (2011: 40-41), yaitu (1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak dimasyarakat. (2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat. (3) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dalam berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian. (4) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut. (5) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Ruang lingkup pelajaran IPS diungkapkan oleh Rudi Gunawan (2011: 39) meliputi aspek-aspek sebagai berikut. (1) Manusia, tempat, dan lingkungan. (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan. (3) Sistem sosial dan budaya. (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan. (5) IPS SD sebagai pendidikan global (*global education*), yakni: mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia. Menanamkan kesadaran ketergantungan antarbangsa. Menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antarbangsa di dunia. Mengurangi kemiskinan, kebodohan, dan perusakan lingkungan.

METODE

Metode yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif. Digunakannya metode deksriptif dikarenakan penelitian ini terbatas pada usaha mengungkapkan suatu masalah atau keadaan sebagaimana adanya sehingga bersifat sekedar untuk mengungkapkan fakta. Metode deskriptif menurut Mahmud (2011: 100) mengungkapkan bahwa metode deskriptif adalah suatu penelitian yang diupayakan untuk mencandra atau mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan sifat objek tertentu. Lebih lanjut diungkapkan oleh Mahmud (2011: 101) dalam bidang pendidikan, metode deskriptif ini tepat digunakan apabila penelitian ditujukan untuk menggambarkan kondisi faktual penyelenggaraan pendidikan atau hal-hal lain yang berkenaan dengan pendidikan tersebut.

Bentuk penelitian ini, yaitu penelitian tindakan kelas, atau disebut *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu obyek penelitian di kelas tersebut (Trianto, 2001: 13). Menurut Wina Sanjaya (2010: 26), penelitian tindakan kelas yakni sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan tindakan yang terencana dala situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Agar penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan maka peneliti melakukan penelitian di SDN 04 Sandai yang terletak di desa Muara Jekak Kecamatan Sandai Kabupaten Ketapang. Keseluruhan waktu yang digunakan dalam penelitian ini di laksanakan selama bulan Februari sampai Maret 2013. Keterkaitan dengan kalender akademik, maka peneliti melakukan penelitian pada Semester II.

Agar penelitian ini sesuai dengan alur penelitian tindakan kelas, maka prosedur penelitian yang digunakan di sini penelitian tindakan kelas berbentuk siklus, yaitu penelitian yang dimulai dari merasakan adanya masalah, menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi. Adapun model PTK yang digunakan yaitu model siklus Wina Sanjaya. Model Siklus dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2010:54) yaitu karena model ini lebih menonjolkan kegiatan yang harus dilakukan.

Suatu penelitian tentunya ada subjek yang diteliti, karena itu di dalam penelitian ini siswa kelas V SDN 04 Sandai yang berjumlah 35 siswa, yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 21 siswa laki-laki dan guru yang melaksanakan pembelajaran. Suatu penelitian pasti memiliki sumber data, adapun sumber data dalam penelitian ini, yakni siswa siswa kelas V SDN 04 Sandai yang berjumlah 35 siswa, yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 21 siswa laki-laki dan guru yang melaksanakan pembelajaran menggunakan metode bermain peran.

Sesuai dengan jenis data yang dikumpulkan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu teknik nontes dan teknik tes. Teknik nontes yang digunakan di dalam penelitian ini, yaitu menggunakan lembar observasi (pengamatan). Observasi menurut Wina Sanjaya (2010: 86) diartikan sebagai teknik pengumpulan data dengan cara mengamati

setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal yang akan diamati atau diteliti. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa digunakan lembar soal.

Adapun alat yang digunakan peneliti dalam observasi ini yaitu lembar pengamatan dan lembar soal. Lembar pengamatan menurut Trianto (2011: 61) lebih bersifat terstruktur, yaitu sudah terdapat pedoman-pedoman terinci yang berisi langkah-langkah yang dilakukan sehingga pengamat tinggal melakukan *check list* atau menghitung berapa frekuensi yang telah dilakukan oleh subjek penelitian.

Sehubungan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan, maka alat pengumpul data pada penelitian ini yaitu lembar observasi digunakan sebagai alat pengumpul data pada teknik observasi dan lembar soal. Lembar observasi ini terdiri dari (1) Lembar observasi aktifitas siswa dalam proses pembelajaran. (2) Lembar observasi kemampuan guru dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran.

Pada penelitian dilakukan juga analisis data karena analisis data merupakan bagian yang penting dalam sebuah penelitian. Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman dalam Trianto (2010: 286) Aktivitas dalam analisis data meliputi reduksi data, (*data reduction*), penyajian data (*display data*), serta penarikan kesimpulan, dan verifikasi data (*conclusion drawing/verification*).

Sehubungan dengan ketiga jenis data yang a diperoleh, maka analisis data yang dilakukan diadaptasi menurut pendapat Trianto, (2011:62-63), yaitu untuk menganalisis data siswa yang diamati digunakan teknik prosentase, yakni banyaknya frekuensi tiap aktivitas dibagi dengan seluruh aktivitas dikalikan dengan seratus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data hasil aktivitas siswa dan kemampuan guru dan. Analisis data dilakukan menggunakan tiga tahapan, yaitu menyeleksi dan mengelompokkan, memaparkan atau mendeskripsikan data, dan menyimpulkan atau memberi makna selanjut data yang telah dianalisis dipaparkan secara deskriptif.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No.	Indikator Kerja	Siklus I		Siklus II	
		Muncul		Muncul	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Aktivitas fisik					
1.	Siswa yang mempersiapkan alat tulis dan buku-buku pelajaran	27	77,14	32	91,43
4.	Siswa yang menyimak informasi langkah-langkah bermain peran	25	71,43	30	85,71
2.	Siswa mempelajari naskah drama	20	57,14	32	91,43

3.	Siswa memperhatikan kelompok lain bermain peran	20	57,14	32	91,43
	Rata-Rata	23	65,71	31,5	90
Aktivitas mental					
1.	Siswa mengajukan pertanyaan dalam kegiatan diskusi setelah bermain peran	18	51,43	28	80
2	Siswa menanggapi dalam bentuk memberikan saran dalam kegiatan diskusi setelah bermain peran	25	71,43	32	91,43
3.	Siswa dapat menyimpulkan hasil diskusi	20	57,14	28	80
	Rata-Rata	21	60	29,33	83,8
Aktivitas Emosional					
1.	Siswa yang melakukan gerakan yang mengungkapkan perasaan senang (tepuk tangan, berteriak girang, melompat dan lain-lain)	27	77,14	32	91,43
2.	Siswa yang terlihat tenang/ tidak gugup mengikuti proses pembelajaran	20	57,14	32	91,43
3.	Siswa bersemangat ketika bermain peran	18	51,43	30	85,71
4.	Siswa menunjukkan kesungguhan dalam bermain peran	20	57,14	28	80
	Rata-Rata	21,25	60,71	30,5	87,14

Berdasarkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran maka diperoleh hasil aktivitas pembelajaran siswa bahwa terdapat peningkatan kemunculan siswa disetiap jenis aktifitas dan indikator aktifitas. pada siklus I kegiatan fisik rata-rata 65,71 %, kegiatan mental 60%, dan kegiatan emosional 60,71%. Pada siklus II terjadi peningkatan kegiatan fisik rata-rata 90%. Kegiatan Mental, yaitu rata-rata 83,8%. Kegiatan emosional rata-rata 87,14%. Peningkatan aktivitas siswa secara lengkap dideskripsikan berikut ini.

Peningkatan aktivitas fisik yaitu siswa yang mempersiapkan peralatan belajar seperti alat tulis dan buku pada siklus I sebanyak 27 orang (77,14%) meningkat menjadi 32 orang (91,43%) terjadi peningkatan sebesar 14,29%. Di siklus I siswa menyimak langkah-langkah bermain peran sebanyak 25 orang (71,43%) pada siklus II meningkat menjadi sebanyak 30 (85,71%) terjadi peningkatan sebesar 14,28%.

Siswa mempelajari naskah drama pada siklus I sebanyak 20 orang (57,14%) meningkat menjadi 32 orang (91,43%) pada siklus II atau terjadi peningkatan sebesar 34,29%. 20 orang (57,14%) meningkat menjadi 32 orang (91,43%) pada siklus II atau terjadi peningkatan sebesar 34,29%. Peningkatan rata-rata aktivitas 25,72%.

Peningkatan aktivitas mental siswa, yaitu dsigambarkan pada siklus I siswa yang mengajukan pertanyaan dalam kegiatan diskusi setelah bermain peran sebanyak 18 orang (51,43%) meningkat menjadi 28 orang (80%) terjadi peningkatan sebesar 28,57%. Siswa menanggapi dalam bentuk memberikan saran pada kegiatan diskusi setelah bermain peran pada siklus I sebanyak 25 orang (71,43%) meningkat menjadi 32 orang (91,43%) terjadi peningkatan sebesar 20% pada siklus I.

Siswa dapat menyimpulkan hasil diskusi pada siklus I sebanyak 20 orang (57,14%) meningkat menjadi 28 orang (80%) pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 22,86%. Adapun rata-rata peningkatan kemunculan siswa diaktifitas mental sebesar 23,8%.

Peningkatan aktivitas emosional siswa yang melakukan gerakan yang mengungkapkan perasaan senang dalam bentuk tepuk tangan, berteriak girang, dan melompat pada siklus I sebanyak 27 orang (77,14%) meningkat di siklus II menjadi 32 orang (91,43%) terjadi peningkatan sebesar 14,29%. Siswa yang terlihat tenang dan tidak gugup selama mengikuti proses pembelajaran pada siklus I sebanyak 20 orang (57,14%) meningkat menjadi 32 orang (91,43%) terjadi peningkatan sebesar 34,29%.

Siswa bersemangat ketika bermain peran pada siklus I sebanyak 18 orang (51,43%) meningkat di siklus II menjadi 30 orang (85,71%) terjadi peningkatan sebesar 34,28%. Siswa menunjukkan kesungguhan dalam bermain peran pada siklus I sebanyak 20 orang siswa (57,14%) di siklus II meningkat menjadi 28 orang (80%) terjadi peningkatan sebesar 22,86%. Persentase peningkatan rata-rata kemunculan siswa pada aktifitas emosional 26,43%.

Perbandingan Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Siklus I	Siklus II
1.	Gugun Yolanda	60	70
2.	Firman Duwi	60	70
3.	Aldi Junisman	70	80
4.	Lara Dwita	70	80
5.	Lasmini	80	90
6.	Sri Hardianti	50	60
7.	Yoga Saputra	40	60
8.	Reno	60	70
9.	Galang Saputra	60	70
10.	M. Aris	60	70
11.	Yesi	50	70
12.	Yulianti	70	80
13.	Devi	60	70
14.	Sopiyani	50	60
15.	Yepita	50	70
16.	Deden	60	70
17.	M. Iswahyudi	70	80
18.	Dharma Wina Yuda	60	70
19.	Ari Abrian	60	80
20.	Nindi Silviani	60	80
21.	M. Supriyadi	60	70
22.	Glens Ryo	70	80
23.	Monica Hasibuan	70	70
24.	Perdi Sapriyuda	70	80

25.	Amara Herliana	50	70
26.	Wasanda	60	70
27.	Neli Jayanti	60	70
28.	AR. Yasin	70	70
29.	Jamratul Aulia	60	70
30.	Yadi Yanto	60	70
31.	Kecia Sapitri	60	70
32.	Suciandi	80	90
33.	Andi Setiawan	70	90
34.	Perdiansyah	50	70
35.	M. Irfan	60	70
	Jumlah	2150	2560
	Rata-Rata	61,43	73,14

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus I diperoleh hasil pembelajaran siswa, yaitu sebanyak 11 siswa (31,43%) mendapat nilai dibatas KKM yaitu sebesar 70 dan di atas KKM, 24 siswa (68,57%) mendapat nilai di bawah KKM. Perolehan nilai siswa secara keseluruhan yaitu sebesar 2150 dan nilai rata-rata siswa 61,43.

Pada siklus II diperoleh hasil pembelajaran siswa, yaitu sebanyak 32 siswa (91,43%) mendapat nilai dibatas KKM yaitu sebesar 70 dan di atas KKM, 3 siswa (8,57%) mendapat nilai di bawah KKM. Perolehan nilai siswa secara keseluruhan yaitu sebesar 2560 dan nilai rata-rata siswa 73.

INSTRUMEN PENILAIAN KINERJA (Kemampuan Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

No	Aspek yang diamati	Siklus I Skor	Siklus I Skor
A.	Perumusan Tujuan Pembelajaran		
1.	Kejelasan rumusan	3	4
2.	Kelengkapan cakupan rumusan	3	4
3.	Keseuaian dengan kompetensi dasar	3	4
	Skor A	9	12
B.	Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar		
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	3	4
2.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	3	3
3.	Kesesuai metode bermain peran dengan materi pembelajaran	3	4
4.	Keseuaian materi dan metode bermain peran dengan alokasi waktu	2	4
	Skor B	11	14
C	Pemilihan Sumber Belajar/Media Pembelajaran		
1.	Kesesuaian sumber belajar /media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	3	4

2.	Kesesuaian sumber belajar /media pembelajaran dengan materi pembelajaran	3	4
3.	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik.	3	4
4.	Kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran dan kesesuaian dengan alokasi waktu.	2	3
Skor C		11	15
D. Penilaian Hasil Belajar			
1.	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran	3	4
2.	Kejelasan prosedur penilaian	3	4
3.	Kelengkapan instrument	3	4
Skor D		9	12
Skor Total A+B+C+D		40	53
Skor Rata-rata		2,86	3,79
Persentase		71,86%	94,64%

Hasil pengamatan kemampuan guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran bahwa kemampuan guru pada siklus I kategori cukup. Terhadap dua indikator yang harus diperbaiki yaitu kesesuaian materi dengan alokasi waktu dan kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran dan kesesuaian dengan alokasi waktu. Terhadap skor total kemampuan guru dalam menyusun RPP yaitu 40 dengan rata 2,86 dan persentase 71,43%. Pada siklus II terjadi peningkatan yaitu terhadap skor total kemampuan guru dalam menyusun RPP yaitu 53 dengan rata 3,79 dan persentase 94,64%.

Hasil Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran

No.	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
		Skor	Skor
Persiapan sebelum pembelajaran dimulai			
1.	Peneliti memeriksa kesiapan siswa, ruangan, lembar pengamatan, untuk melaksanakan bermain peran	3	4
2.	Membagikan naskah untuk bermain peran	3	4
	Skor	6	8
Kegiatan awal pembelajaran			
3.	Menggali pengetahuan siswa (Apersepsi)	3	3
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan rencana kegiatan	3	4
	Skor	6	7
Penggunaan Metode Bermain Peran			
5.	Mempersiapkan naskah sesuai dengan materi pembelajaran	3	4
6.	Menentukan pelaku dan peran sesuai dengan naskah	3	4
7.	Mengarahkan siswa sesuai dengan peran yang dimainkan	2	4
8.	Melaksanakan diskusi setelah semua kelompok tampil bermain peran	2	4
9.	Menghasilkan pesan yang menarik berdasarkan metode bermain	1	3

	peran		
	Skor	11	19
Interaksi selama bermain peran			
10.	Memastikan bahwa siswa terlibat dan dapat memerankan peran yang mereka pilih	2	4
11.	Meminta siswa yang ditunjuk sebagai pengamat melakukan pengamatan secara teliti	2	4
12.	Menugaskan agar seluruh siswa menuliskan hasil pengamatan	3	4
13.	Mengontrol proses bermain peran	2	3
14.	Memberikan bimbingan selama bermain peran	3	4
15.	Membimbing siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran	3	4
	Skor	15	23
	Skor Total	38	57
	Skor Rata-rata	2,53	3,8
	Persentase	63,33%	95 %

Kemampuan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi terjadi peningkatan. Pada siklus I, dapat dijabarkan bahwa kemampuan dalam pembelajaran rata-rata skor yang diperoleh 2,53 kategori cukup tetapi belum mencapai kategori baik. Adapun persentase kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sebesar 63,33%.

Pada siklus II terjadi peningkatan yaitu kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran rata-rata skor yang diperoleh 3,8 kategori di atas baik tetapi belum mencapai kategori sangat baik. Adapun persentase kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sebesar 95%. Adapun persentase peningkatan sebesar 31,67%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan secara umum penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas siswa dan kemampuan guru dalam pembelajaran pada pembelajaran IPS. Secara khusus simpulan penelitian ini, yaitu sebagai berikut. (1) Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas fisik siswa yaitu siklus I rata-rata 65,71 %, siklus II meningkat menjadi 90% terdapat peningkatan sebesar 24,29%. (2) Bahwa penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas mental siswa pada siklus I rata-rata 60% dan siklus II rata-rata 83,8%, terdapat peningkatan sebesar 23,8%. (3) Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas emosional siswa siklus I rata-rata 60,71% dan siklus II rata-rata 87,14% terdapat peningkatan sebesar 26,43%. (4) Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu siklus I nilai rata-rata siswa 61,43 dan meningkat di siklus II nilai rata-rata siswa 73,14 terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 11,71. (5) Penggunaan metode bermain peran pada siklus I, dapat dijabarkan bahwa kemampuan dalam pembelajaran rata-rata skor yang diperoleh. Adapun persentase kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sebesar 63,33%. Dan Pada siklus II terjadi

peningkatan yaitu kemampaun dalam melaksanakan pembelajaran rata-rata skor yang diperoleh 3,8 kategori di atas baik tetapi belum mencapai kategori sangat baik. Adapun persentase kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sebesar 95%. Adapun persentase peningkatan sebesar 31,67%.

Saran

Setelah melaksanakan penelitian dan kesimpulan yang telah diberikan, maka peneliti menyarankan dalam penelitian ini sebagai berikut. (1) Dalam penggunaan metode bermain peran yang perlu diperhatikan yaitu perlunya pemberian waktu latihan dalam rentang waktu yang cukup. (2) Naskah yang akan diperankan perlu diperhatikan terutama dialog-dialog yang terdapat di dalam naskah jangan terlalu panjang dan sesuai materi pembelajaran. (3) Sebelum penerapan metode pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran, perlu mempertimbangkan materi yang akan diajarkan, media yang dibutuhkan serta jumlah siswa. Dikarenakan jika tidak, maka proses dan hasil pembelajaran kurang maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Djamarah, Bahri Syaiful dan Zain, Aswan. (2010). **Strategi Belajar Mengajar**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, Rudi. (2011). **Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi**. Bandung: Alfabeta
- Hamalik, Oemar. (2009). **Proses Belajar Mengajar**. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mujiono dan Hasibuan. (2010). **Proses Belajar Mengajar**. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Permen 22 Tahun 2006 tentang **Standar Isi**. Depdiknas: Jakarta.
- Rahyubi, Heri. (2012). **Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan Kritis**. Bandung: Nusa Media
- A.M. Sardiman. (2012). **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. (2010). **Penelitian Pendidikan**. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2009). **Memahami Penelitian Kualitatif**. Bandung: Alfabeta
- Taniredja, Tukiran, dkk.. **Model-Model Pembelajaran Inovatif**. Bandung: Alfabeta
- Syah, Muhibbin. (2011). **Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru**. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Trianto. (2011). **Panduan Lengkap Penelitian Pendidikan Classroom Action Research**. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Trianto. (2010). **Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan**. Jakarta: Prenada Media Group.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 2 Tahun 1989

